

Cómo Resident Evil 2 remake regresa a un terror fresco pero familiar

Resident Evil 2 (2019), Capcom R&D Division 1



Resident Evil es clave para la historia de los videojuegos de terror. No fue el primero, pero sí el que popularizó una fórmula que permanece aún a día de hoy, incluso en muchos videojuegos de terror minimalistas. Le debemos el nombre de todo un subgénero: **survival horror**.

Muchos videojuegos aprendieron de Resident Evil y profundizaron en el potencial del medio para transmitir miedo a los jugadores, llevándolo aún más lejos, e incluso indagando en la psicología del ser humano.

Una saga de videojuegos tan importante e influyente en la industria como esta tendría que adaptarse diversas veces para poder aportar novedades a diferentes generaciones de jugadores.

Tras la salida de Resident Evil 4, en 2005, futuras entregas adoptarían una postura más centrada en la acción, sin abandonar cierta **tensión** y tendencia hacia el **horror visceral**. Sin embargo, aunque aún se podía presenciar ciertos vestigios de terror en niveles concretos como el capítulo 5-1 de Resident Evil 5 o cualquiera de los niveles de Resident Evil 6 en los que se involucran *los rasklapanje*; Resident Evil: Revelations 1 venía para recuperar algunos conceptos clásicos, y Resident Evil 7 lo llevó aún más lejos; dejando un camino más que interesante para el lanzamiento de Resident Evil 2 remake.

El terror que inspiró a otros juegos

Resident Evil, o Biohazard en Japón, pertenece al gore. Es un subgénero de terror donde es recurrente la visceralidad, el horror gráfico y explícito. Es una forma directa de transmitir miedo muy común en occidente, y es recurrente en el cine de serie B que inspiró a la saga.

Resident Evil, por encima del género zombi del estilo de George Romero, **es gore**. De hecho, nunca fueron los únicos monstruos de la saga, ni necesariamente los principales. Siempre había más criaturas, y a partir de Resident Evil 4 su aparición en la saga fue anecdótica, pero siempre persistió el gusto por la sangre, la casquería y la violencia gráfica. Al gore le seguía el terror corporal y terror biológico.

Desde sus orígenes, mezcla el terror y la acción de una manera equilibrada. Hay horror gráfico, ritmo lento, pero también armas cada vez más poderosas, y un sistema de progresión notable.

Ese pequeño porcentaje de acción está implícito en sus mecánicas de combate, aunque no en el ritmo ni en el tono de los juegos. El combate de los Resident Evil clásicos no es tan recurrente y se invita al jugador a evitar enfrentamientos innecesarios con enemigos comunes para ahorrar munición. Lo que sí marca el ritmo y el tono es la narrativa del juego, y esto no solo significa la historia del juego.

En diseño de videojuegos, narrativa es mucho más que la historia ya que el environmental storytelling y el diseño de niveles tienen un papel muy importante. Todas las pausas en salas seguras, enfrentamientos, escenas cinemáticas, y mucho más, son parte de la narrativa, aunque en medios populares no se tome en cuenta.

A veces en una cutscene de los juegos clásicos, hay explosiones, momentos épicos, huidas emocionantes; mientras la experiencia del juego real es más pausada y más seria. El nivel de acción fue subiendo progresivamente a lo largo de la saga.

Esto es algo que empezó a notarse por primera vez en Resident Evil 3: Nemesis con la introducción de la criatura del mismo nombre, Nemesis, que exigía un ritmo más acelerado que sus predecesores, al mismo tiempo que añadía la mecánica de esquivar, toma de decisiones en tiempo real y favorecía el enfrentamiento con enemigos numerosos, difíciles o simplemente molestos, incluso con ayudas como barriles explosivos; pero lo compensaba con el tono, la tensión y el factor sorpresa.



Resident Evil 4 sí que fue un cambio de paradigma ya que sus dinámicas eran aún más propensas a la acción, a pesar de conservar elementos propios del terror en situaciones puntuales, como en la introducción al pueblo, después de superar tu primera horda gracias a las campanas de la iglesia; el nivel en solitario de Ashley por el castillo; o cualquiera de los niveles en los que un *regenerador* o *iron maiden* hacen aparición.

Pilares del diseño del terror de Resident Evil

Citando al diseñador Julián Serravi en su masterclass de Resident Evil 7, la cual recomiendo mucho; *desde sus orígenes se han utilizado el misterio, la inmersión y el desempoderamiento como las estéticas más destacables de Resident Evil.*

En Game design, y no en arte, se entiende como **estética** a aquellas respuestas emocionales provocadas por el jugador a través de la interacción con el sistema. El desempoderamiento es una estética muy recurrente en los juegos de terror porque **el poder permite a los jugadores tener valor para enfrentarse a cualquier obstáculo**, mientras que la ausencia de poder hará lo contrario. Percibir lo que nos rodea como una amenaza da más miedo que sentir que puedes conseguir cualquier objetivo que te propongas, y eso se consigue mediante las mecánicas y dinámicas del juego.

Los jugadores normalmente perciben los juegos desde las estéticas: lo que les hace sentir, lo que les gusta, aquello que consideran divertido o simplemente lo que clasifica sus juegos. Es por eso que diseñar desde el punto de vista de lo que un jugador siente o necesita es tan interesante, y en ocasiones, clave, como en los juegos de terror.

El misterio: Desde sus inicios, la historia de cada juego empieza utilizando el **desconocimiento** que el jugador tiene acerca de un lugar, los personajes, el motivo por el que están ahí, lo que está pasando, o por qué está pasando. Esto se puede ver mejor en Resident Evil 1 y su remake ya que plantean bastantes preguntas y está mucho más basado en **el misterio de su narrativa**: ¿Qué está sucediendo en las Montañas Arklay y por qué en los alrededores estaban sucediendo crímenes tan insólitos? ¿Qué pasó con el Equipo Bravo? ¿Por qué hay una mansión en medio del bosque? ¿Qué son estos monstruos? ¿dónde está Chris/Jill? ¿Quién es el causante de este brote vírico? Si hay un traidor en S.T.A.R.S. ¿quién es?

Todos estos conceptos a gran escala generan **interés**, generan **curiosidad**; pero luego están esos pequeños detalles que pueden verse gracias al **environmental storytelling** (huellas de sangre en las paredes que insinúan que algo terrible ha pasado en ese lugar, el saco que se mueve dentro de un contenedor en Resident Evil 4) y los archivos que el jugador pueda encontrar. Todos estos elementos contribuyen a generar expectativas y en ocasiones, **tensión** y **confusión**.



Cuanto más desconozcamos del contexto, de los monstruos o de la influencia del poder antagonico, más desconocido será lo que podemos esperar a lo largo del juego.

Hay muchas maneras de generar misterio y Resident Evil utiliza mucho los contrastes y la **anticipación**. Casos clásicos de anticipación suelen ocurrir cuando se trata de construir la tensión

necesaria para que un jumpscare funcione no como herramienta de sustos, sino como elemento para generar suspense y miedo.

Un ejemplo excelente de esto ocurre durante el **backtracking** que hacemos con Jill en cierto momento de la R.P.D. en **Resident Evil 3: Nemesis** (1999). Tenemos que volver por la escalera oeste y escuchamos un misterioso ruido de cristales rompiéndose, bajas la primera escalera y empieza a sonar la música que avisa que Nemesis podría estar cerca, terminas de bajar la segunda escalera y justo nada más salir de ahí, hay un cambio de plano que normalmente no estaría, y Nemesis rompe la ventana con un salto. Todo esto en muy pocos segundos. Un jumpscare muy conocido en la saga Resident Evil cuyo suspense se construye poco a poco y acaba por manifestarse de manera abrupta, pero la sensación perdura porque sabes que eso no era solo un susto. **Estar en presencia de Nemesis es peligroso.**

[Resident Evil 3 - Most Scary Moment](#)



Precisamente, algo que fue ocurriendo a medida avanzaba la saga era que los juegos eran cada vez más directos, los jumpscares eran cada vez más innecesarios, eran más explicativos desde el principio y en ocasiones ni siquiera suscitaban muchas preguntas, o las que planteaba no eran tan interesantes porque ya entendíamos mucho de su contexto y simplemente se convertían en una historia más de desastres biológicos con monstruos que ya entendemos y con villanos que, si bien no siempre eran Wesker ni Umbrella, ejercía como esta última, y empezaba a ser un cliché que no sorprendía a nadie ni ayudaba a empatizar con el horror que trataba de contar. A veces un concepto más simple, pero desconocido, ayuda a generar más misterio e inquietud que repetir lo mismo y de peor manera con un guion pretencioso, pero poco emocionante.

Inmersión: A través de la atmósfera del juego y del gameplay, la experiencia debe ser creíble para que pueda surgir el terror.



Por otra parte, otro elemento que afecta a la inmersión, o al menos predispone nuestra percepción es el personaje que controlamos. Nunca se ha de dejar de lado la importancia del tipo de personaje que interpretamos porque cuanto **más identificable sea con la realidad**, más fácil será ponernos en su lugar, y así poder sufrir y temer lo que ellos temen. Al mismo tiempo, los personajes deben contar con debilidades y comportamientos realistas que puedan corresponder con las de un individuo medio. No es lo mismo interpretar a un policía que un civil, y tampoco es lo mismo interpretar a un policía novato que un hábil agente especial del gobierno, especializado en desastres biológicos, capaz de acrobacias poco frecuentes en el día a día de una persona común.



Nuestra percepción no solo lo dictará la historia del juego, sino las propias mecánicas y dinámicas que se nos permita realizar. Esto último entra en conflicto con la siguiente estética: el desempoderamiento.

Desempoderamiento: No es inusual oír historias aterradoras de nuestra primera vez en un Resident Evil, en el que, debido a nuestra falta de experiencia, nuestra gestión de recursos es tan cuestionable que tenemos que ir por un camino largo lleno de zombis u otras criaturas mucho peores, sin objetos curativos ni munición en nuestro inventario, y sin poder guardar debido a la ausencia de cintas de tinta en nuestro baúl.

Son experiencias tan intensas que acaban siendo memorables por eso.

Privar a los jugadores de los recursos necesarios para superar la aventura o limitar su uso ayuda a transmitir una sensación de **vulnerabilidad**. En el caso más extremo, llegará a la **indefensión**.

Un ejemplo excelente de indefensión ocurre en Resident Evil: Village cuando en el sótano de la Casa Beneviento se nos priva de cualquier objeto defensivo y nos colocan en un escenario estrecho y oscuro con un bebé monstruoso persiguiéndonos.



La existencia limitada de recursos disponibles es muy usada a lo largo de la saga y contribuye notablemente a la sensación de vulnerabilidad. **Es el argumento más utilizado cuando se describe la experiencia legítima del terror en Resident Evil**, y también la más subestimada e incomprendida.

Hay herramientas más sutiles de transmitir desempoderamiento en los jugadores: ralentizando la velocidad de movimiento de los personajes, movimientos torpes de cámara durante el combate, limitar la visión en momentos puntuales, que los enemigos sigan acercándose pese a recibir daño, añadiendo enemigos poderosos o invencibles de carácter stalker o perseguidor; e incluso a todo lo mencionado, se le suma cómo estén diseñados los niveles.

Aquí también jugaría un papel importante el uso del **backtracking**, que consiste en regresar por zonas ya superadas por motivos diversos, como si de un Metroidvania se tratase; a menudo con cambios inesperados en el camino que supondrán mayor reto, y, por ende, volver a un lugar ya visitado genera inquietud porque sabes que te espera una situación exigente.

No todo son recursos limitados. El desempoderamiento está pensado hasta en el porcentaje de daño que causa un arma. Es una estética que está hasta en los detalles más pequeños.

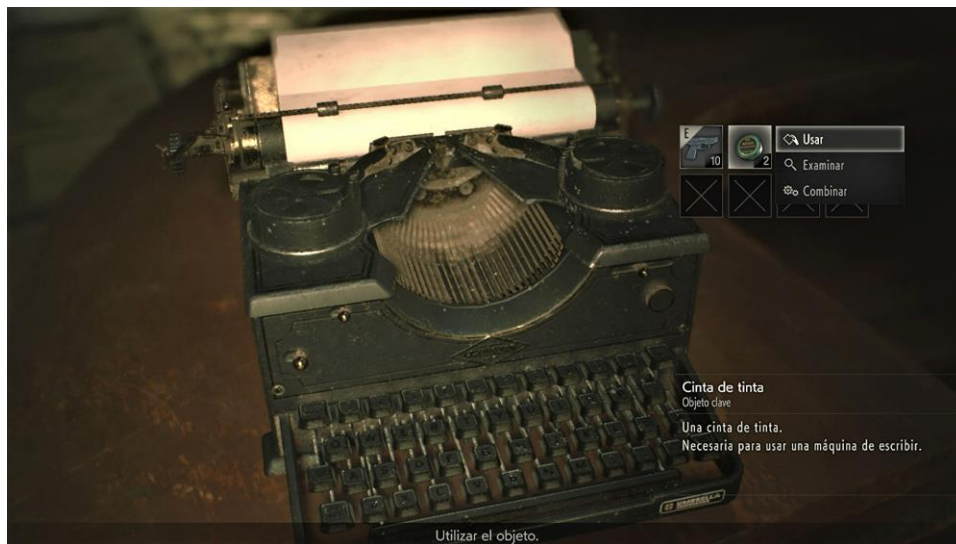
Aunque, por desgracia, no es fácil de mantener el desempoderamiento debido a la progresión de personaje; y, por otra parte, los jugadores suelen acostumbrarse al reto que suponen los enemigos.

Cuanto más ha ido avanzando la saga, más se ha empoderado al jugador, llegando a ofrecer dinámicas que favorezcan el combate y la estrategia; y es una de las razones por las que a pesar de aparecer sangre y visceralidad en Resident Evil 5 y 6 no son juegos centrados en el terror, y la acción es lo que predomina.

Nada de esto funcionaría si no hubiera una penalización por fallar.

No sirve de nada utilizar música inquietante y enemigos poderosos si no hay un coste por no lograr sobrevivir. Ese coste es la pérdida de progreso que permitía el guardado manual de los juegos anteriores.

El guardado manual



En Resident Evil clásicos, y en los modos de dificultad alta de los juegos actuales, si eres derrotado en algún momento, no cargarás partida en un checkpoint o punto de control cercano, sino desde la última vez que guardaste partida, y **guardar no es un acto de uso ilimitado**.

Para guardar partida, debes ir a una máquina de escribir y utilizar un ítem llamado **cinta de tinta**, que es un recurso escaso según el modo de dificultad, así que te obligará a jugar sesiones de juego extensas sin guardar si es que no quieres quedarte sin cintas de tinta muy pronto. Si el personaje se queda sin HP, perderás todo el progreso que hiciste y eso es un acto traumático que ningún jugador quiere sentir, así que contribuye al miedo mediante la pérdida de progresión.

Este es uno de los elementos cuya ausencia da la casualidad de que coincide con los juegos de la saga más centrados en la acción, a menudo con guardado automático bastante frecuente.

Resident Evil 4, cámara al hombro, nuevas sensibilidades y acción



En Resident Evil ya se había experimentado con cámaras en tercera persona y cambios de perspectiva para el combate, siendo Resident Evil: Dead Aim un ejemplo de modernizar la saga mediante estos cambios de cámara. Sin embargo, la **cámara sobre el hombro**, atribuida a la cuarta entrega numerada, revolucionó la manera de disparar en tercera persona, especialmente en videojuegos de acción.

Su gran precisión de apuntado y comodidad, despejando la composición de la imagen hacia un lado determinado, permitía nuevas maneras de jugar. Fue una decisión de diseño muy bien valorada tanto por jugadores como diseñadores a pesar de conservar un **control tipo tanque**, que, curiosamente, es uno de los controles que más quejas han generado en los últimos tiempos y realmente no es tan obsoleto como podríamos pensar, pero eso es otro tema.

Durante un tiempo, el combate directo y preciso de esta nueva perspectiva en survival horror, despertó debates ya que era común pensar que su única utilidad sería para juegos de acción. Sin embargo, algunos ejemplos como Dead Space, The Evil Within o Silent Hill: Downpour **demonstraban que era posible combinar esta cámara con videojuegos de terror.**



La cámara no rompía con el tono siempre y cuando se tuvieran en cuenta otros elementos como un deliberado movimiento errático y constante por parte de los enemigos, mayor aguante de daño, una velocidad superior al jugador, o usar una mayor cantidad de enemigos y así añadirle dificultad al combate, o simplemente transmita unas sensaciones de inferioridad y desesperanza.

Incluso Resident Evil 4 demostró que esta cámara no implicaba combates fáciles. Al igual que la cámara en primera persona, había muchas variables a tener en cuenta, entre ellas la resistencia de los enemigos y el movimiento de estos, que entorpecían un apuntado preciso, e incluso el pulso del personaje durante el apuntado que haría que fuera más difícil mantener el puntero o **retícula** en el lugar que deseábamos.

Además, disparar a un enemigo no significa que dejen de acercarse; aunque sí existe mayor probabilidad de neutralizarlos destrozándoles extremidades u otros puntos débiles.

El **tracking** es un concepto complicado de definir debido a su amplio uso para diferentes contextos, por lo que tampoco es fácil de encontrar información técnica. Consiste en el seguimiento que hace el jugador de los movimientos que realiza el enemigo para aprovechar la oportunidad de causar daño.

No es fácil hacer un correcto seguimiento cuando los enemigos esquivan o tienen movimientos erráticos e impulsados por la inercia.

¿Cómo incorporó de nuevo todo esto Resident Evil 2 remake?



Resident Evil 2 (2019) es más una reimaginación del título original que un remake como la que se hizo para su primera entrega, lo cual, más allá de significar cambios puntuales en la historia, cambios artísticos de enemigos o el controvertido contenido descartado; implica que han podido añadir muchos elementos de otros juegos sin necesidad de ceñirse exclusivamente al juego original, e incluso jugando con lo que los fans ya conocen para sorprenderlos, a menudo cambiando el orden de algunos eventos y niveles.

Aquí nos centraremos exclusivamente en los conceptos que aportaron al terror, pero ciertamente, este juego trae de vuelta otro tipo de mecánicas propias de anteriores juegos y conceptos descartados de lo que actualmente se llama Resident Evil 1.5.

El gore

La visceralidad típica de la saga regresa y más explícita que nunca. Escenarios sangrientos, víctimas desfiguradas, zombis con un aspecto realmente inquietante, enemigos con capacidad de perder partes de sus cuerpos de maneras realistas y grotescas, transformaciones más viscerales, escenas de zombis alimentándose y muertes muy gráficas.

De nuevo trae el terror corporal y biológico mediante el diseño artístico de enemigos. Conservando la esencia de las criaturas originales de 1998 pero desde un punto de vista más

carroso. Se tuvo muy en cuenta texturas de podredumbre en cada uno de los enemigos que nos encontraremos.

Ciertamente se hizo un trabajo artístico excelente y el uso de la fotogrametría permitió un grado de realismo exquisito cuyo potencial ya se había visto en Resident Evil 7.



La posibilidad de desmembrar a los enemigos estaba presente en la saga desde Resident Evil 1 de 1996, pero ahora es más gráfico que nunca ya que se ha trabajado mucho en cómo se ve el daño en el cuerpo de los monstruos y cómo reaccionan ante este daño.

Ver a un zombi si extremidades intentando llegar hasta ti para comerte es bastante perturbador cuanto te pones a pensar.

El misterio

Este punto es muy amplio ya que en realidad está en todo, y mucho de lo que le da cierta fascinación a este juego es precisamente recuperar cosas que ya tenía el original pero que en otras entregas se dejaron de utilizar.



Anticipación de un sobresalto: Resident Evil 2 remake utiliza esta técnica para generar suspense. Es muy sutil ya que se genera gracias al **ambiente** sin necesidad de mostrar algo grotesco. El **sonido** y el apartado artístico crea un ambiente tan denso que saber que tienes que ir por un sitio con dicho ambiente ya te anticipa un peligro que puede, o no, venir.

Ya en el inicio del juego nos establecen este concepto en la gasolinera de maneras diferentes.

Durante la primera cinemática, al llegar a la gasolinera, todo parece sospechosamente abandonado y de pronto suena un ruido viniendo de dentro. Cuando empiezas a jugar, ves que el interior está apagado y aparentemente vacío, pero pronto encuentras un hombre herido que nos señala dónde está el origen del ruido, y cuando vas te encuentras con un sheriff intentando contener a un hombre extraño y peligroso, es un zombi y termina mordidiéndole al sheriff, acabando con él. Poco a poco han creado una situación tensa y ahora estamos frente al primer enemigo del juego; sin embargo, la tensión no se ha resuelto porque nos han encerrado ahí con la criatura y tenemos que salir de alguna manera. Hay una puerta, pero se necesita una llave. Aquí **se establece el deseo de escapar**, y este pequeño obstáculo es una premisa de todas aquellas veces en la que un **puzle** nos obliga a hacer una búsqueda en otro sitio, y en este caso con un breve **backtracking** representado mediante los caminos definidos por la disposición de las estanterías en el almacén. Hay una breve **incertidumbre** porque debes buscar la llave al fondo del almacén, pero tú no lo sabes hasta que la encuentras, y vuelve a haber incertidumbre cuando no sabes cuál de las puertas es la que tienes que abrir para salir. Y salir tampoco alivia la tensión porque la gasolinera está llena de zombis y debes escapar como sea.

Este pequeño nivel establece muy bien el tono del juego y las mecánicas core del juego, porque esto es solo un pequeño tutorial. Vas a repetirlo continuamente cuando llegues a la comisaría, pero en una escala mucho mayor. Es el core loop del juego y se establece muy pronto.

Los extravagantes escenarios de este título vuelven a contar historias terribles por medio del **environmental storytelling** e incitan a imaginar que, a pesar de estar en lugares vacíos, son sitios peligrosos.



La historia del juego es la misma que en el original, pero está contada de otra manera con pequeños cambios y se intenta dar más énfasis en los personajes y en desarrollar cierto misterio y carácter amenazante a la familia Birkin; además de repetir preguntas sobre lo ocurrido en Raccoon City para estar como está durante nuestra travesía, pero hay más: los secretos que esconde la comisaría, el poder de Umbrella, el escalofriante hobby del jefe Irons, la identidad de Ada Wong y cómo difiere del original, etc.



Los archivos coleccionables siguen siendo tan extraños, tristes e inquietantes como de costumbre, algo que se le daba mucha importancia en la saga desde el primer juego.

Cambia la disposición de algunos niveles y el orden en el que presenta a algunos personajes o enemigos: desde la aparición de Marvin tras una breve exploración por la R.P.D. hasta la primera aparición del licker, una de las criaturas más icónicas de la saga, que aparece cuando menos te lo esperas a pesar de dejar pistas de su presencia donde se supone que debía aparecer según el juego original, incitando a nuevos jugadores a imaginar qué clase de criatura hizo tales destrozos.



El **Tyrant T-103** (del lote 00 desplegado en Raccoon City) conocido popularmente como **Mr. X** vuelve, y esta vez está en el escenario A y B. Los escenarios equivalen al orden de las campañas jugadas según qué personaje elijas en primer lugar. Es una herencia del conocido sistema Zapping del Resident Evil 2 original de 1998.



La presencia de Mr. X en ambos escenarios genera una tensión continua porque es muy fuerte, es insistente y siempre te estará buscando por la comisaría. Siempre que esté cerca, **oirás sus fuertes pasos**, pero no sabrás por dónde puede venir. Solo eso genera una tensión constante porque sabes que en cualquier momento te lo puedes encontrar, pero no sabes dónde. Se genera **suspense** porque desconoces cuándo sucederá y muy probablemente cuando intentes salir por una puerta, te lo encontrarás de cara, y estar ante él es muy peligroso, especialmente si hay otros enemigos por el escenario.



Este juego vuelve a experimentar con el misterio en todos sus elementos. Incluso a través del sonido como en el ejemplo anteriormente mencionado, y es que el audio en los juegos de terror es crucial para establecer ambientación y anticipar posibles amenazas. Es uno de los elementos más importantes para establecer la **atmósfera del juego**, y con ello la inmersión.

La inmersión

Resident Evil 2 remake utiliza una ambientación muy envolvente a través del **sonido y la iluminación** para establecer un tono serio y sombrío. Ya en el Resident Evil 1 original había bastante preocupación por el tema del audio, y Resident Evil 1 remake mejoró notablemente este apartado, además de experimentar más con la oscuridad. Ya por entonces se había desarrollado mucho el survival horror y había salido títulos como Silent Hill que llevaban todo esto a un paso más allá.



Aunque ya había otros juegos de la saga, como Resident Evil: Dead Aim y Resident Evil 4 que jugaban con la oscuridad y el audio para generar incomodidad, era el momento perfecto para aprender del género y utilizar todo el potencial técnico que en su época no pudo realizarse. Ahora las sombras, la reverberación, todo, tendría un papel importante en esta nueva experiencia sin abandonar el estilo propio de un Resident Evil.



El **diseño de niveles laberíntico** sin romper la verosimilitud vuelve a la saga de una manera excelentemente estudiada, algo que ya se empezaba a volver a ver en los Resident Evil: Revelations y en Resident Evil 7. Al volver a centrarse el juego en áreas concretas, el **diseño de niveles volvía a estar interconectado**, ofreciendo una mayor conexión con las estancias que visitamos. Ahora volvía a ser importante familiarizarse con el entorno, despejar zonas de enemigos, y recordar cuáles eran las zonas peligrosas y cuáles no. Se inicia de nuevo el sistema de rutas clásico que una vez caracterizó la saga gracias al diseño que la mansión Spencer estableció en el primer juego.



La premisa de la historia, por razones obvias, al basarse en la del Resident Evil 2 original, volvía a ser simple pero funcional, verosímil hasta cierto punto, y más centrada en la experiencia de

individuos de a pie que en agentes especializados en desastres biológicos luchando en una guerra internacional. Lejos quedan las grandes pretensiones de Resident Evil 6.

El peligro se siente real. Sobrevivir no es fácil, en ocasiones aparecerán enemigos muy poderosos como lickers en un mismo pasillo, los zombis pueden estar al otro lado de una puerta y esta vez cambiar de sala no te ayudará a librarte de ellos porque, al igual que en Resident Evil 1 remake (aunque según las scripts de Resident Evil 1 ya ocurría) los zombis pueden abrir puertas. Esos segundos en los que los zombis golpean la puerta para entrar son tensos e imprecisos.

Desempoderamiento



De nuevo, el diseño de niveles no te hace sentir que todo es fácil. Vuelven los niveles cerrados y necesitas encontrar ítems o contraseñas que te ayuden a avanzar y que, por supuesto, se hallan lejos de la zona. Por el medio te enfrentarás a enemigos complicados y deberás dar más de una vuelta **explorando** los diversos escenarios. **Vuelve el backtracking** y esta vez trae una gran sorpresa gracias a la aparición de un nuevo stalker, el tyrant T-103 (Mr. X).

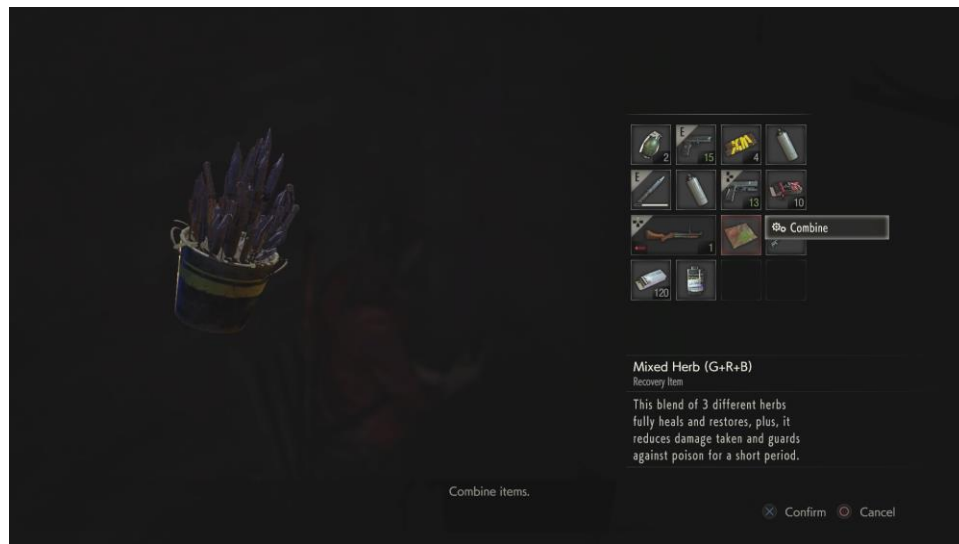


Vuelve a haber escasez de recursos y dependerá de ti saber cómo gestionarlos. Esto también comprende las cintas de tinta para guardar.

En dificultades altas, tienes que guardar la partida con cintas de tinta, devolviendo la dificultad añadida que eso conllevaba en los originales, algo que en modos de dificultad más fácil se arregla con un guardado automático repartidos periódicamente en lugares estratégicos de la aventura.

Algo que merece la pena mencionar es que la escasez de recursos es algo que ya se notaba en Resident Evil 7, al igual que el uso de baúles para organizar mejor tu inventario sin desperdiciar ningún ítem, incluso en Resident Evil: Revelations 1.

Al igual que Resident Evil 3: Nemesis de 1999, se ha vuelto a introducir un **sistema de crafting** de munición. El crafting siempre ha sido importante en la saga desde el primer juego.



Mediante la función de combinar objetos, se podía elaborar mejores objetos curativos (sistemas de mezcla de hierbas de colores) o mejorar armas con piezas encontradas, pero el Resident Evil 3 clásico incorporó la posibilidad de crear munición variada mediante diferentes tipos de pólvora y una herramienta de recarga.



En Resident Evil 2 remake ya no es necesario ese objeto, y la mezcla de pólvora se puede realizar en el propio inventario. Al no exigir ningún ítem especial que ocupe espacio en el inventario para crear munición en base a la pólvora, este sistema de crafting puede parecer muy cómodo para el jugador, y lo es hasta cierto punto, permitiendo a los jugadores obtener munición con un poco más de facilidad, pero la pólvora no es un objeto abundante y está repartido estratégicamente a lo largo de la aventura.



Existen varios tipos de pólvora según el arma. Los tipos que permiten crear munición de armas poderosas, como la escopeta o el magnum, son escasas, así que es decisión del jugador elegir bien qué munición crear y cuánta cantidad. El tipo más común es la pólvora normal porque es la base de todas las combinaciones, pero combinar dos botes de esta pólvora solo permite crear munición de pistola, que no es el arma más poderosa del juego y llegados a la recta final, no es la mejor opción ya que habrá enemigos muy resistentes que requieren de mejores armas como los *Ivy zombies* o los jefes finales.

Enemigos más sofisticados:

En el juego original, la IA de los zombis era bastante simple ya que estos estaban programados para caminar siempre en dirección hacia el jugador una vez es detectado, por lo cual, a veces podían verse bloqueados por los obstáculos y no sabían cómo llegar hasta su objetivo.

Por otra parte, el movimiento de estos era casi recto y el sistema de apuntado de los clásicos tenía cierta aleatoriedad.

Siempre que apuntabas en la dirección de un enemigo, el daño se hacía automáticamente en alguna parte de su cuerpo. Según el RNG (*Random Number Generator* o Generador de número aleatorio), que controla la propiedad aleatoria de que algo suceda en el juego, el daño puede llegar a diferentes partes de su torso o a la cabeza y morir al instante, pero la probabilidad de que suceda esto último es muy baja. Era la manera clásica de poner esas limitaciones.

En Resident Evil 2 remake, y posteriormente el remake del 3, la IA de los zombis es más compleja. Ahora su movimiento no es recto, sino que realizan ciertas curvas, modificando sus rutas según el escenario para llegar al jugador de una manera más impredecible. Son persistentes y los obstáculos no suelen ser un impedimento para ellos ya que, entre sus rutas alternativas, también existe la posibilidad de empujar puertas, subirse encima de mesas o tirarse por los balcones para alcanzarte o sorprenderte.

La cámara al hombro de Resident Evil 2 remake aporta más opciones de daño a los enemigos, y el apuntado preciso a la cabeza; sin embargo, para evitar que el combate sea tan simple como dispararles en la frente para acabar con ellos de un solo tiro, ahora los enemigos resisten mucho daño incluso en la cabeza, lo que le añade más dificultad. Los zombis vuelven a dar miedo porque vuelven a ser esa fuerza imparable que sabes que no se detendrá fácilmente, aunque sean dañados en un área concreta.

[Resident Evil 2 Remake How many headshot does it take to kill a zombie ?](#)



En los juegos clásicos, los zombis se quedaban quietos brevemente una vez fallaban un ataque. Esto permitía, a los jugadores más hábiles, cruzar por pasillos llenos de estas criaturas sin sufrir ningún daño y sin gastar munición. En Resident Evil 2 remake los zombis son capaces de realizar rápidamente varios ataques engañosos siguiendo la dirección del jugador si este se encuentra cerca, así que ya no es tan fácil pasar cerca de ellos.

Se mueven erráticamente como ya se empezaba a explorar en títulos pasados como los Ooze del primer Revelations, e incluso de una manera tan exagerada como los moldes (holomorfos) de Resident Evil 7. Ahora es más difícil que nunca hacer tracking. Apuntar es difícil y se vuelve una situación tensa.



Suelen aparecer en lugares muy estrechos, lo que les permite tener ventaja sobre el player debido al escaso abanico de posibilidades que tiene el jugador para evadirlos sin entrar en combate.

En ocasiones te esperan al otro lado de una puerta, así que pueden causar sustos esporádicos. Esto es debido a que pueden ser bastante silenciosos cuando no perciben tu presencia, pero lo normal es que emitan unos característicos sonidos para alertar al jugador.

Otra manera en la que pueden pasar desapercibidos es aparentando ser un cuerpo sin vida que no va a levantarse. Como era costumbre, desde Resident Evil 1 de 1996, en ocasiones fingen estar inconscientes en el suelo o apoyados contra la pared para reaccionar cuando pasas cerca de ellos.

En Resident Evil 2 remake el peligro es constante fuera de una sala de guardado. Nada está realmente garantizado, y si te enfrentas a un zombi, a veces es mejor neutralizarlo a través de sus extremidades que intentar apuntar a la cabeza de estas criaturas porque te puedes quedar sin munición antes de que caiga al suelo.



Ahora solo uno de estos enemigos representa una amenaza seria y el juego tiende a juntar más de uno en un mismo nivel, así que hay que pensar mejor qué decisiones tomar. Exige pensar en una estrategia óptima cuando el escenario cuenta con más de dos zombis a la vez. Cualquier obstáculo en el camino, como una mesa, puede resultar clave para evitar ser acorralado, pero en el peor de los casos, la escopeta y las granadas son de gran ayuda para superar estos encuentros.

Este tipo de casos desfavorables para el jugador están totalmente diseñados de este modo para transmitir vulnerabilidad durante situaciones tensas, pero no todos los encuentros están diseñados para el enfrentamiento. El nivel de las celdas es uno de los más agobiantes debido al número de enemigos que nos rodean durante el backtracking, pero existe un camino alternativo que nos permite rodear un pasillo lleno de zombis, permitiendo al jugador concentrarse mejor en Mr. X, que también hace acto de presencia durante este nivel.

Los escenarios como la biblioteca ofrecen muchas ventajas para encuentros con un número elevado de enemigos porque son lugares amplios y permiten muchas estrategias gracias al espacio que ofrecen y los obstáculos como las mesas, la estantería del centro o las escaleras para formar un cuello de botella y evitar estar rodeado.

Este tipo de niveles están más pensados para evitar a Mr. X sin que los zombis hagan de esta situación un nivel imposible para el jugador, por eso la biblioteca es tan diferente a su homólogo de 1998.

La dinámica de sigilo con los lickers vuelve ya que estas ciegas, pero poderosas, criaturas tienen muy desarrollado el oído, así que deberás moverte silenciosamente y el juego te obliga a pasar junto a ellos en lugares estrechos. Además, no puedes hacerles QTE para neutralizarlos ni acabar con ellos como en Resident Evil 5; sino que deberás enfrentarte a ellos de la manera tradicional.

Los objetos de defensa vuelven, algo que no se había visto desde Resident Evil 1 remake, y lo hacen de nuevo sin representar ningún poder real en combate a excepción de la granada explosiva, que tampoco será un objeto abundante. Estos objetos cumplen la misma función: ofrecer una oportunidad de zafarse del agarre de un enemigo.



Los cuchillos regresan. Siempre fue un arma tradicional muy infravalorada en los clásicos, pero a partir de Resident Evil 4 tienen un papel muy activo durante las estrategias de combate. Ahora, sin ser el arma más poderosa de todas, bien utilizada, puede seguir siendo útil para estrategias que consistan en neutralizar enemigos y ahorrar munición, pero se puede romper muy fácilmente.

Es un arma de uso limitado y si acaba rompiéndose, deberás buscar otra. Además, sirve como objeto defensivo, al igual que ocurrió en Resident Evil 1 remake.

No puedes bloquear, esquivar, hacer llaves de artes marciales ni ningún tipo de movimiento acrobático por medio de un QTE como acostumbraban los juegos pasados. Ahora los personajes que controlamos tienen muchas limitaciones propias de un individuo común, algo que parecía que se había perdido en Resident Evil hasta que introdujeron a Ethan Winters en Resident Evil 7. Volvemos a ser individuos corrientes, aunque controlemos a un policía, una chica normal, al líder de la U.S.S., una niña común o una espía.

Nos movemos como un ser humano normal con las limitaciones que eso conlleva a la hora de lidiar con una situación como esta y funciona.

Llegados a cierto punto vuelve **la presencia de un stalker**. Si bien Nemesis es el más famoso de la saga Resident Evil, no es el único y es discutible si el más insistente. Ya había otro tipo de stalkers en Resident Evil: Outbreak, e incluso se podría decir que Lisa Trevor lo es en Resident

Evil: 1 remake, aunque está muy limitada por los scripts; también Jack Baker en Resident Evil 7 y posteriormente a los últimos remakes, Lady Dimitrescu y el bebé gigante del sótano de la Casa Beneviento en Resident Evil: Village. Sin embargo, el primero de la saga fue Mr. X.



Este tyrant no era un problema serio en el clásico de 1998, pero su homólogo del remake es de los enemigos más insistes a nivel de gameplay de toda la saga.

En el Resident Evil 2 original, Mr. X es un enemigo molesto pero muy lento, cuyos ataques funcionaban únicamente porque este ser ocupaba todo el ancho de un pasillo. Solo aparecía en niveles muy concretos así que no favorecía la posibilidad de emergencias para el jugador. Resident Evil 2 remake logra solucionar todos estos problemas haciendo que ahora sea un personaje que camine rápido, quite mucha vitalidad, y aparezca en casi cualquier parte de la comisaría.

Te buscará por toda la R.P.D. hasta acabar contigo y cualquier ruido que hagas llamará su atención. Es mucho más fuerte y resistente que tú y tampoco es un enemigo lento. Estar cerca de él supone un peligro serio en este remake y tras su primera aparición, la manera de jugar este juego cambia totalmente. Cambia nuestras rutas, nos obliga a improvisar mucho más, el juego es más tenso. Simplemente estamos en inferioridad contra él y **da igual que lo neutralicemos porque es temporal y no tardará mucho en levantarse para continuar su incesante persecución.**

Lamentablemente, Mr. X, al igual que otros enemigos, no pueden acceder a zonas concretas, más allá de las salas seguras, y el efecto que produce saber que no te hará nada por muy cerca que esté resta a la experiencia. Pero si hay algo que mejor representa lo que es el concepto de

desempoderamiento es estar frente a este enemigo en el mismo pasillo y no poder volver por donde has venido.

Los combates con jefes son escenarios más pequeños y en ocasiones laberínticos como en el caso del primer enfrentamiento con Birkin. No te permiten tener muchas ventajas en el combate y Birkin no es precisamente un enemigo lento, pero es necesario utilizar el escenario a tu favor en la medida de lo máximo posible. Nos obliga a estar en constante movimiento y eso hace que funcione muy bien; incluso mucho mejor que muchas bossfights de *Resident Evil: Code: Veronica* donde también se nos obligaba a pelear en lugares reducidos.



Los niveles en los que controlamos a personajes que no son Leon y Claire son tensos precisamente porque no contamos con los mismos recursos y juegan con otras reglas.



Ada debe utilizar un dispositivo para abrirse paso por las alcantarillas, pero este lugar está lleno de zombis y la cantidad de munición y objetos curativos es escasa, de nuevo, juega un papel importante la escasez de recursos. También Mr. X hará su aparición en este particular nivel, haciéndolo aún más tenso.



Sherry, por su parte, llega al extremo del desempoderamiento, siendo un personaje completamente indefenso que debe escapar de Irons. **Su nivel está diseñado como un pequeño escape room** en el que debemos conseguir las llaves que nos permitan salir del orfanato. Habrá que ocultarse y huir cuando sea necesario. Puede que un nivel como este, al igual que el que tuvo Ashley en el Castillo de Salazar en Resident Evil 4 no parezcan propios de Resident Evil, y

en verdad, recuerdan mucho a lo que otros juegos sí utilizaron como core; pero funciona bastante bien para poner al jugador en una situación imprevista que varíe la experiencia y la haga más interesante. Ahora el reto es mayor y por eso funciona bien ya que te sientes vulnerable en un entorno altamente hostil.

El progreso de la historia y el incremento de la acción

Antes de continuar con este punto, es necesario remarcar que esto no significa algo malo. Solo describe cómo concluye toda la tensión que el juego ha generado desde un inicio.

Resident Evil 2 remake, como la mayoría de los juegos de la saga, incluyendo el Resident Evil 2 original, al igual que otros survival horror, el miedo y la tensión van perdiéndose a medida se acerca el final.

No es que el juego no siga teniendo momentos concretos de terror y tensión, como el pasillo del comedor, o el pasillo donde hay muchos zombis y dos lickers. Ambos del laboratorio.

Sin embargo, una vez salimos de la comisaría, las armas son cada vez más poderosas, la munición es más abundante, los niveles empiezan a ser más lineales, el juego se vuelve más narrativo, hay cada vez más bossfights, el ambiente se vuelve más colorido e iluminado y Mr. X deja de ser una amenaza emergente porque sus apariciones se limitan a scripts en el caso del recorrido con Leon.



El cambio no solo es causa de la asimilación progresiva de las mecánicas del juego por parte del jugador, sino también está implícito en el propio diseño del mismo.

Conclusión

Resident Evil 2 remake hizo muchas cosas bien, pero eso no significa que sea un juego perfecto, ni tampoco el que más miedo dé, sin embargo, merece mucho la pena aprender de su diseño si lo que deseas es hacer un buen juego de terror.

Es interesante observar cómo después de Resident Evil 7, parece que Capcom está siguiendo una dirección clara, en la que parece que se ha tenido muy en cuenta qué funciona de los juegos anteriores y qué hacía falta cambiar. A pesar de que esa mejora ya se empezaba a ver en las entregas de Resident Evil: Revelations, hacía falta hacer un estudio interno sobre la fórmula de la saga para no repetir recepciones negativas como las que sufrió Resident Evil 6.

Siendo conscientes de lanzamientos como Umbrella Corps, o juegos añadidos a entregas importantes como Resistance en el caso de Resident Evil 3 remake y RE:Verse en el de Resident Evil: Village; está claro que los lanzamientos importantes siguen un esquema bastante parecido al mencionado durante el artículo. Esto también es visible en el próximo remake de la franquicia, que promete revivir los eventos de Resident Evil 4 desde un nuevo enfoque, más centrado en el terror.

Ya desde un comienzo se puede ver en los trailers de esta nueva revisión del cuarto título que se ha tenido muy en cuenta el misterio para la recreación del bosque y la entrada a la aldea mediante el color, la niebla y el diseño tan particular de los árboles; así como la manera de presentar a los personajes, siendo Ashley, la persona que tenemos que rescatar durante la aventura, quien más preguntas parece suscitar; pero aún hay mucho que descubrir en este título y probablemente esconda muchas sorpresas que merezcan la pena analizar y comparar más detenidamente con los anteriores remakes.

Desde aquí, en la redacción os invitamos a reflexionar sobre vuestros videojuegos de terror favoritos y os recordamos que, si os gustan los Resident Evil, le deis una oportunidad al remake de Resident Evil 4 porque promete un enfoque como nunca antes lo habíamos visto.

[Resident Evil 4 - Announcement Trailer](#)



[Resident Evil 4 - 2nd Trailer](#)

